

VIRTUAL BOY

VIRTUAL FISHING
バーチャル釣り



取扱説明書

バーチャル釣り

VUE-VVFJ-JPN

ごあいさつ

このたびは、株式会社バック・イン・ビデオのバーチャルボイ専用カートリッジ「バーチャルフィッシング」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。まずはじめに別冊の「注意書」をお読みいただき、次にこの「取扱説明書」の指示に従い、各調整をおこなったうえ、正しい使用方法でご利用ください。なお、「注意書」およびこの「取扱説明書」は大切に保管してください。

もくじ

◆コントローラの操作方法

P 6

◆大会モード

P 11

◆登場する魚達

P 16

◆ゲームを
始める前に
P 2

◆ゲームの
始め方
P 8

◆その他
のモード
P 14

「バーチャルフィッシング」は、
バーチャルボーイならではの奥行
感で、大自然の中でのキャストイ
ングや、水中での魚とのスリリン
グなバトルを楽しむ、釣りアクシ
ョンゲームです。ニジマス、ブラ
ックバス、イワナ、ヤマメ、ナマ
ズ、サーモンの8種類の釣り大会
で優勝すると、規定の数を釣り上
げる時間を競うタイムアタックモ
ードに挑戦することができるよう
になります。また、フリーモード
では17種類の魚たちが住んでいる
釣り場に挑戦します。何が釣れる
か……お楽しみに！



ゲームを始める前に

ゲームをスタートする前に必ず次のような調整をおこなってください。

●バーチャルボーイ本体にカートリッジを正しくセットしてください。カートリッジをセット後、コントローラの前面にある電源スイッチをONにすると、しばらくして右の画面が現れます。



●STARTボタンを押すと「自の輻調整画面」に切り替わります。各調整はこの画面を昇ながらおこないます。



目の幅調整

プレイヤーの左目と右目の幅にバーチャルホーイ内部の表示装置を合わせる調整です。

調整画面を見ながら、本体上部にある「目の幅調整ダイヤル」をまわし、画面の4すみにあるマークが見える状態にあわせてください。



●このように4すみのマークが見えるように調整してください。

●4つのマーク全てが見えない場合もありますが、3つ見えていればゲームに支障はありません。



●その他の調整については、バーチャルホーイ本体取扱説明書をお読みください。

オートマテックポーズ機能について

バーチャルボーイ専用カートリッジには、プレイヤーの目の健康を守るため、過度な時間でゲームを自動的に休止する「オートマテックポーズ機能」があります。

調整画面で調整を終えた後、STARTボタンを押すと右の画面に切り替わります。Lのボタンの左右で、「オートマテックポーズ機能」のON/OFFを選び、STARTボタンを押すと、タイトル画面が現れます。



「バーチャルフィッシング」では、30分経過した後の
キャストイング画面でオートマティック機能が働き、
ポーズ（PAUSE一時中止）状態となります（水中画
面でポーズ状態になることはありません）。過度な休憩
をとり、目や身体を休めてください。STARTボタン
を押すと、ゲームを再開できます。





コントローラーの操作方法

Lボタン

(裏側)
Lトリガーボタン

コントローラはグリップ型で、
表側と裏側にそれぞれ操作ボ
タンが付いています。ボタンの
役割はゲームによって変わ
ります。



Ⓐ ボタン

Ⓑ ボタン

Ⓐ ボタン

〈裏側〉
Ⓐ トリガーボタン

*ゲームを止めるときは電源スイッチをOFFにしてください。

まず、電源スイッチを入れてから、釣りを始めるまでの基本操作を説明します。ボタンの名称と位置をここでしっかり覚えてください。「バーチャルフィッシング」では、釣りが始まると[キャストイング画面] ■■ [水中画面] ■■ [釣り上げ画面] と切り変わり、画面ごとにボタンの役割が変わります。各画面に応じたボタン操作もご覧ください（P12、13参照）。

■基本操作

Ⓐ ボタン——カーソルの移動

Ⓐ トリガーボタン——キャストイング画面での合わせ

STARTボタン——ゲームを始める
ゲームを一時中断（ポーズ）させます。
再び押すと再開します。

Ⓐ ボタン——決定

Ⓑ ボタン——キャンセル

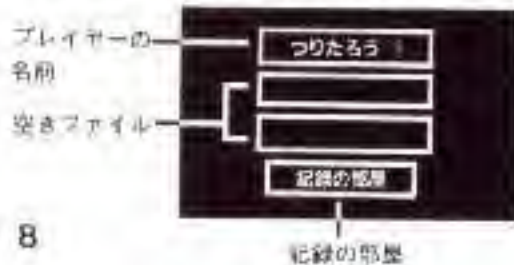


ゲームの始め方

「バーチャルフィッシング」のカートリッジを正しく本体にセットし、電源スイッチを入れてください。ゲームを始める前に、必ず目幅の調整等をおこなってください。

■ファイル選択画面

タイトル画面でスタートボタンを押すとファイル選択画面が現れます。この画面でファイルが3つ表示されますので、Lボタンでカーソル移動、Aボタンで決定してください。ファイルを選ぶと個人記録画面に変わります。空きファイルを選択すると「登録」と表示



れますので、そこにカーソルを移動、Aボタンを押すと、名前入力画面に変わります。名前は7文字まで入りますので、Lボタンでカーソルを移動させ文字を選んでください。決定はAボタン、キャンセルはBボタンです。「決定」を選ぶと登

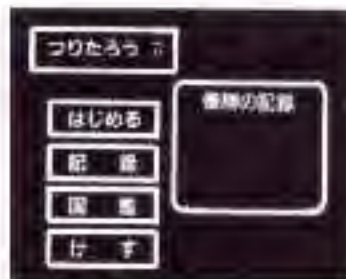
録した名前のファイルが作成されます。すでに名前が入っているファイルを選ぶと個人記録画面に変わります(下記参照)。画面下の「記録の部屋」を選ぶと、大会名の一覧が表示されます。大会名を選ぶと各大会での「太極」「合計体長」「釣数」等の、これまでのベスト記録が表示されます。この記録は、ファイルを消しても記録が塗り替えられない限り残ります。

■個人記録画面

すでに名前が入ったファイルを選択すると、個人記録画面が現れます。ここでは、釣った魚の大きさや数が記録されている魚図鑑を見ることができます。また、一度作ったファイルを消したいときは、「けす」を選択してください(選択したファイルのデータはすべて消えてしまいます)。「はじめる」を選ぶと、ゲームモードを選ぶマップ画面に変わります。

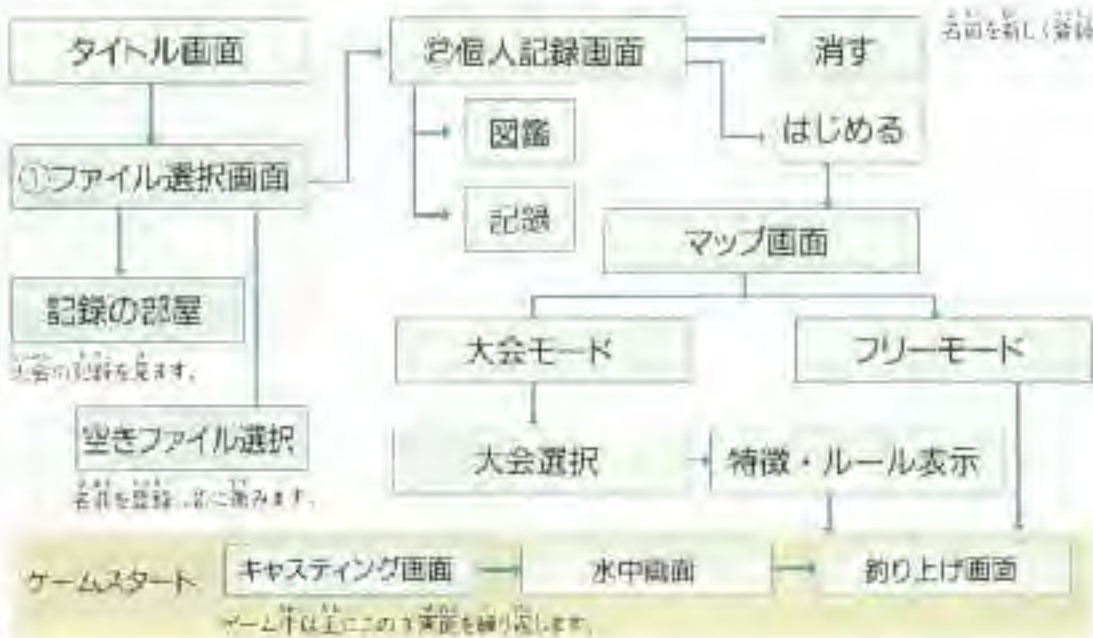
■マップ画面

個人記録画面で「はじめる」を選択すると、マップ画面に変わります。ここで、出場したい大会名、あるいはフリーモードを選択してください。



■ゲームの流れ

「バーチャルフィッシング」は、以下のような流れでゲームが進んでいきます。キャスト開始から、釣りの動作を繰り返しおこなうことになります。





たい ぶい

大会モード

個人記録画面で「はじめる」を選ぶと、マップ画面に変わります。大会に挑戦するときはいしボタン左右でマップ画面中の大会池を選択、Aボタンで大会名を確認、決定してください。決定後、魚や流域等、大会の特選が表示され、さらにAボタンを押すと大会のルールや優勝ラインが表示されます。



もう一度Aボタンを押すと、大会開始。試合中は常に、プレイヤーを含めて7人で競いますので、他の選手のひとりごとなど、いろいろなセリフが飛び込んできますが、あわてずに。各大会での最終勝敗の基準は、一定時間内に釣り上げた魚の体長の合計です。試合途中で各選手の途中経過一騎が表示されることもありますのでこれを目安に、油断せずに優勝を狙いましょう。また、キャスティング中にはSELECTボタンで釣果を見ることができます。

大会モード
はじめる

●タイムアタックへの挑戦権が!

いずれの大会でも一度優勝すると、その釣り場でのタイムアタックモードに挑戦することができるようになります。

●こんなウツサもある!?

大会で優勝をしたら、キャスティングのボイスにこたえて、見事大会モードをクリアする大会がある……?

◆キャスティング画面

まず、ルアーを投げるところから始まります。LボタンとAボタンを同時に操作しながら、投げ込みたい方向にうまくルアーをコントロールしましょう。次に、投げ込んだ状態の釣竿が画面に表示されます。画面左上の釣竿表示を見ながら、Aボタンを押し、釣竿がしなったら（下に引かれたようになったら）Rトリガーボタンをタイミング良く押して合わせます。うまくヒットすれば水中画面に切り変わります。魚が逃げてしまったときは、もう一度Aボタンをこまめに押して、ルアーを深り、あたりがくるのを待ちます。SELECTボタンで、是非フライ釣りも試しましょう。

●ボタンの役割

釣竿表示	Lボタン ルアーが投げ込められたい方向にルアーを投げます。 Lトリガー 先着のルアーが沈んでいきます。
ヒット表示	Aボタン ルアーを動かして合わせます。 Rトリガー アタリ、ヒットの上げるときに押し合わせてみます。



キャスティングを始めます。
画面の数値は経過時間です。



ウィンドウの釣竿の
表示をよく見ましょう。



うまく合わせると・・・

水中画面

水中画面ではAボタンを操作して、ルアーを引いたり放したりしながら魚を獲らせ、うまく釣り上げてください。無理に引っ張りすぎると魚はすれて逃げ出してしまいます。逃げられると自動的にキャストイング画面に戻りますので、再チャレンジとなります。うまく魚を寄せることができると釣り上げ画面に切り変わります。釣り上げが完了したらAボタンを押し、次のキャストイングに移りましょう。キャストイングを続けるうちに、大会ルールの規定時間が経過すると、大会終了となります。続けて順位と優勝者が発表され、Aボタンを押すとマップ画面に戻ります。プレイヤーが優勝した場合は、自動的に記録されます。

ボタンの役割

Aボタン：リリース
を完了させます。



魚を逃がさないように。

釣り上げ
成功

逃げられた！
キャストイン
グから
再挑戦

大会中には

大会中、他の選手のなまりこことが観測されていることがあります。観測されているプレイヤーがそんなに釣っているの？とかいって、悪い言いがちを言っていますが、あまり気にせず、自分の釣りを頑張りましょう。

また、大会中には、各選手の途中経過が発表されることもあります。これで優勝争いが、その順位などの細かい成績を上げているか、がポイントになってくるので、この結果を自分の大会優勝に役立てていきましょう。



その他のモード

■フリーモード（ルアーが使える釣堀）

フリーモードで訪れる釣り場には、17種類もの魚たちが住んでいます。魚の釣り方は大会モードと同様。キャストイングから水中へと流れます。大会出場前の練習として、または大会では釣れない魚を釣りに、フリーモードに挑戦しましょう。アマゴ、ウアギ、カジカ、カラフトマス、コイ、ブルーギル、ライギョ……あなたのルアーに食いつくのはどの魚かな？ SELECTボタンを押すと、フライ釣りにも挑戦できます。又、マップ画面に戻ることもできます。



大会で優勝！

■タイムアタックモード

一度優勝した大会の釣り場では、タイムアタックに挑戦できます。

このモードでは、指定の魚を釣り上げるのににかかった時間を競

うゲームに参加します。ここで出した結果もデータに記録されますので是非トライしてみましょう。



タイムアタック
モード

登場する魚達

「(ミヤルノフィッシュバザ)」に登場する、代表的な魚を紹介します。表記は標準体長です。もっと大きいサイズの魚も釣れるかもしれませんが。



ニジマス セゲ目セゲ科
10〜40cm

カムチャツカ、アラスカ、カナダ、アメリカなどに分布。日本に生息しているものは天然ものではなく、繁殖されたものや放流されたものです。



ブラックバス スズキ目バス科
30〜50cm

北アメリカの原産。日本でも最近その生息範囲を広げており、最高のゲームフィッシュとして親しまれています。



ヤマメ リケ目リケ科
12〜30cm

北海道、東北、北陸地方では降海するものがあり、40〜60cmに達し、サクラマスと呼ばれるようになります。



イワナ サケ目サケ科
10〜30cm

おもに川・清流の流水に生息します。数々のものが
少なくなっており、簡単に釣れるものはありません。



ナマズ ナマズ目ナマズ科
30〜50cm

日本のみならず、アジアの広い範囲に生息しています。
泥底にすみ、夜になると餌を漁りに動きまわります。



サーモン サケ目サケ科
60〜80cm

サケはアイスランド、グリーンランド、カナダなど
広い範囲に生息しています。入港を待つ機材すると
リーチの太針と釣ります。



? サケ目サケ科
50〜150cm

流氷に生息するさけのため数が少ない魚に属します。

スタッフ

企画	Toshiaki* <i>Spiral</i> *Kamaya	プロデューサー	金沢十三男
進行	Makoto* <i>12M</i> *Hijiya	企画協力	宮沢 徹
プログラム	Shinji* <i>X68K</i> *Aoyama	アートワーク	富田千穂
グラフィック	Sayaka* <i>GoPuppy!</i> *Takeda	マニュアル	石川真理子
	Rie* <i>Witch</i> *Ikeda		有限会社フィオス
音楽	Composing	スペシャルサンクス	大野泰生
	Akiko* <i>Nick</i> *Hida		関根彰規
	Programming		青沢順一
	Takashi* <i>GAB</i> *Kumegawa		和田康宏
			野村恭子
		エグゼクティブ・プロデューサー	木津精一

*本取扱説明書で使用しているゲーム画面は、すべて左右いずれかの片目の画面を撮影したものです。実際のバーチャルボーイで見える画面とは異なりますのでご注意ください。

株式会社 **パック・イン・ビデオ**

〒107 東京都港区南青山3-17-14 中山ビル5F

TEL (03)3796-6812

© 1995 PACK-IN-VIDEO CO.,LTD

株式会社パック・イン・ビデオは、株式会社エフ・エム・エス
（以下「エフ・エム・エス」）の完全子会社です。
エフ・エム・エスの代表取締役社長は、佐々木 隆一 氏です。

VIRTUAL BOY バーチャルボーイは任天堂の商標です。